

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003: pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Pasal 1 ayat 1) (Sugiyono, 2008: 42).

Sanjaya (2009: 201), pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang tidak dapat disaksikan. Proses pembelajaran adalah proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan disekolah (Suryosubroto, 2009:2).

Proses pendidikan menurut Al-Qur'an dalam surat Al-alaaq ayat 1-5 adalah membaca. Sebagaimana firman-Nya :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْبَرُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
وَرَبُّكَ الْغَنِيُّ
الَّذِي لَا يَلْتَزِمُ الْفِتْرَ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
وَرَبُّكَ الْغَنِيُّ
الَّذِي لَا يَلْتَزِمُ الْفِتْرَ

Artinya : “ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1). Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2). Bacalah! Dan Tuhanmulah

yang paling pemurah (3), yang mengajar (manusia) dengan kalam (4), dia mengajarkan kepada manusia apa yang telah diketahui (5) ”.

Pembelajaran IPA khususnya mata pelajaran Biologi, sangat dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat, yang dapat melibatkan siswa seoptimal mungkin secara intelektual maupun secara emosional. Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain adalah guru dan siswa. Selain menguasai materi seorang guru dituntut untuk menguasai strategi-strategi penyampaian materi tersebut, cara guru menciptakan suasana kelas akan berpengaruh terhadap respon siswa dalam pembelajaran. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar, maka akan memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar. Pembelajaran mengajar, guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktor. Artinya, pada gurulah tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pengajaran disekolah (Sudjana, 2009:12-13).

Berdasarkan pengalaman selama PPL (Praktek Profesi Lapangan) di sekolah, dalam pembelajaran IPA khususnya Biologi, seringkali siswa merasa kesulitan memahami pelajaran yang diberikan guru, siswa kurang antusias untuk mengikuti pelajaran Biologi bahkan menjadikan mata pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi mereka, mata pelajaran biologi juga dianggap menakutkan karena terlalu banyak hapalan dan istilah-istilah yang sangat sulit untuk dihapal. Sebagian besar model pembelajaran yang digunakan adalah konvensional, sedangkan pada

pembelajaran konvensional siswa cenderung pasif karena sistem pembelajarannya dengan metode ceramah.

Proses pembelajaran yang baik adalah terciptanya suasana yang hidup artinya terjadi komunikasi berbagai arah baik antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Jadi, belajar tidak hanya *teacher center* tetapi siswa terlibat aktif didalamnya. Untuk meningkatkan hasil belajar Biologi sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Dalam hal ini proses pembelajaran biologi yang membuat siswa banyak beraktifitas dan mempunyai perasaan yang menyenangkan bukan malah menjadi tertekan. Untuk menyikapi hal ini perlu adanya model pembelajaran baru yang diperkaya dengan pemahaman materi melalui keaktifan berfikir dalam mencapai hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang merupakan salah satu dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif siswa lebih aktif, dan siswa secara kooperatif dalam menuntaskan materi belajarnya. Siswa juga tidak membedakan dalam kelompok saat pembelajaran, menyelesaikan tugas, latihan yang diberikan oleh guru dengan berkelompok. Sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan memberikan efek positif pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuan adanya pembelajaran kooperatif ini adalah untuk memberikan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai

hasil yang maksimal ada lima unsur dalam model pembelajaran yang harus diterapkan, yaitu Saling ketergantungan yang positif, Tanggungjawab perorangan, Interaksi tatap muka, Komunikasi antar anggota, dan Evaluasi proses kelompok (Lie, 2008 : 31)

Model pembelajaran kooperatif atau disebut juga dengan pembelajaran gotong-royong merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur (Wardhani ,2012). Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri (kompak-partisi-pasif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. (Adang,dkk , 2012: 153)

Pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah teknik pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Menurut Lie (2008:61) model pembelajaran dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

Pembagian kelompok dalam pembelajaran dalam kooperatif *Two Stay Two Stray* memperhatikan kemampuan akademis, keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan komposisi kelompok yang heterogen. Oleh karena itu dapat disimpulkan

pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang cukup berhasil yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari suatu pokok bahasan tertentu, dimana dalam kelompok tersebut terdiri dari anggota-anggota yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dan bervariasi sehingga diharapkan dapat saling bekerjasama dalam mengatasi kesulitan dalam proses belajar.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pernah dilakukan oleh Fitriyah (2012) yang berjudul, Efektivitas Kooperatif *Two Stay-Two Stray* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa, dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di MTs. Negeri Sulang.

Adapun materi yang akan dijadikan penelitian adalah mengenai Alat Indera. Pengambilan materi tersebut dikarenakan alat indera merupakan salah satu materi yang erat kaitanya dengan organ tubuh manusia. Alat indra terdiri dari bagian-bagian yang berfungsi menerima, mengolah, dan menjawab rangsang. Manusia memiliki lima macam indra, yaitu indra penglihatan (mata), indra pendengaran (telinga), indra peraba (kulit), indra pengecap (lidah), indra pembau (hidung). Pembelajaran biologi di SMA Pasundan Rancaekek, menurut beberapa guru biologi yang mengajar di kelas XI model pembelajaran yang diterapkan cukup beragam namun model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) belum pernah diterapkan, selama ini materi Alat indera belum diberikan secara menyeluruh oleh guru. Biasanya guru menyampaikan materi tersebut dengan model pembelajaran konvensional dan terkesan monoton karena guru

yang memegang peran utama dalam proses pembelajaran sedangkan siswa sebagai objek.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka penyusun tertarik untuk menerapkan suatu penelitian model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Melalui pemilihan model pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima siswa tidak hanya guru yang berpikir kritis tetapi siswapun diharapkan lebih efektif, kritis dan teliti dalam berpikir dan menyerap materi pelajaran, serta kematangan pemahaman terhadap jumlah materi pelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penyusun menuangkannya dalam sebuah judul yaitu : “ **Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa pada Materi Alat Indera** ” (Penelitian pada siswa kelas XI SMA Pasundan Rancaekek Semester II Tahun Ajaran 2013/2014).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari masalah diatas maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada materi Alat indera di SMA Pasundan Rancaekek?
2. Bagaimana langkah-langkah evaluasi pembelajaran model *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada materi Alat indera di SMA Pasundan Rancaekek?
3. Bagaimana hasil belajar dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada materi Alat indera di SMA Pasundan Rancaekek?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap hasil belajar Siswa pada materi Sistem Indera. Tujuan penelitian ini dipaparkan tersebut dapat dijabarkan dalam tujuan khusus yaitu:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada materi Alat Indera di SMA Pasundan Rancaekek.
2. Mengetahui langkah-langkah evaluasi pembelajaran model *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada materi Alat Indera di SMA Pasundan Rancaekek.
3. Mengetahui hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada materi Alat Indera di SMA Pasundan Rancaekek.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini secara teoritis dapat menambah sumber pengetahuan, pengalaman, serta dapat mengetahui secara langsung situasi dan kondisi yang dialami para peserta didik pada umumnya dan peserta didik kelas XI SMA Pasundan Rancaekek.
2. Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) memungkinkan siswa berkesempatan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa, selain itu dapat memberikan

informasi pada guru-guru tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dalam pembelajaran.

3. Hasil penelitian ini bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan aspek lain dari pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* yang belum diteliti.

E. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi perbedaan persepsi mengenai definisi operasional, maka definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Model *Two Stay Two Stray* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran ini diawali dengan pembagian kelompok, kemudian guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagikan hasil atau informasi ke anggota kelompok lain.
2. Hasil belajar adalah skor pencapaian peserta didik dalam menjawab soal-soal materi alat indera sesudah proses pembelajaran. Soal yang dikembangkan berdasarkan kerangka taksonomi *Bloom* yang direvisi pada dimensi

pengetahuan konseptual dan dimensi proses kognitif C1 – C5 yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya.

F. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola mengajar yang digunakan oleh guru dalam menyusun kurikulum, mengatur materi-materi pelajaran dan petunjuk bagaimana seharusnya guru mengajar di kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dalam model pembelajaran pula terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tertentu.

Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan banyak faktor diantaranya guru. Guru yang memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran yang berkaitan erat dalam memilih model pembelajaran yang dapat memberi keefektivitasan kepada siswa. Adapun siswa merupakan sasaran dari proses pembelajaran sehingga memotivasi dalam belajar. disamping itu, sikap terhadap pembelajaran guru dapat meningkatkan penguasaan konsep belajar serta efektivitas belajar lebih baik.

Pada intinya, keberhasilan proses belajar mengajar suatu kelas terkait pada kerjasama antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, guru harus memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya pada setiap siswa. Proses belajar mengajar, khususnya dalam pemilihan model harus paling tepat, sesuai dengan materi pelajaran yang akan disajikan.

Menurut Sunal dan Hans (2000) dalam Isjoni (2011: 15) Pembelajaran *cooperative* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerjasama dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang akan membuat siswa aktif dan merasa senang yaitu model *Two Stay Two Stray* (TSTS) . Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan model pembelajaran kooperatif yang berarti Dua Tinggal Dua Tamu. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) ini hampir mirip dengan model pembelajaran Kepala Bernomor (*Numbered Heads*). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk membagikan hasil atau informasi ke anggota kelompok lain. Tahap-tahap pelaksanaannya adalah (1) Diskusi kelompok (2) Dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima tamu (dua orang dari kelompok lain) (3) Siswa kembali ke kelompok asal, (4) Melakukan diskusi kelompok (5) laporan hasil diskusi kelompok (Lie 2008). Dengan model pembelajaran ini siswa saling bertukar informasi, siswa memiliki peran dan tanggung jawab untuk mempelajari bahan diskusi bersama kelompok ketika menjadi 'tamu' maupun 'tuan rumah'. Dengan

demikian, pengetahuan dan wawasan siswa berkembang, siswa lebih menguasai topik diskusi sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan tahapan pembelajaran di atas, model pembelajaran ini dapat dilihat kelebihanannya sebagai berikut:

1. Mudah dipecah menjadi berpasangan
2. Lebih banyak ide muncul
3. Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan
4. Guru mudah memonitor.

(Lie,2008:47)

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa (Purwanto, 2008:3). Langkah-langkah evaluasi dalam penelitian ini yaitu berupa hasil diskusi menggunakan LKS dan presentasi individu

Menurut Sudjana (2009: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif yang akan diteliti hanya meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) yang diukurnya adalah kemampuan siswa dalam menjawab 25 soal pilihan ganda opsi pada *posttes*.

Sehubungan dengan materi alat indera, banyak sekali aspek–aspek yang dapat ditelaah oleh siswa untuk menggali informasi seluas mungkin terhadap materi

tersebut yang memotivasi siswa untuk berfikir dalam mencari permasalahan ataupun solusi penyelesaiannya.

Dari uraian diatas secara sederhana kerangka pemikiran dari pemilihan ini dapat digambarkan sbagai berikut.



G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan tersebut dikemukakan hipotesis penelitian: model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat membantu siswa dalam memahami materi Alat Indera dengan baik. Adapun hipotesis statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) tidak dapat membantu siswa dalam memahami materi Alat indera dengan baik.
- H_a : Penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat membantu siswa dalam memahami materi Alat indera dengan baik.

